



Sciences du jeu

9 | 2018

Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo

Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST

Vincent Mauger



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/985>

DOI : 10.4000/sdj.985

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Vincent Mauger, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 06 juin 2018, consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/985> ; DOI : 10.4000/sdj.985

Ce document a été généré automatiquement le 30 avril 2019.

Tous droits réservés

Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST

Vincent Mauger

- 1 Réfléchir et écrire au sujet du design, du jeu ou du récit peut vite devenir déroutant : aux frontières floues ou difficiles à établir, ces trois notions révèlent des termes polysémiques, en relation avec les cultures, usages, langues et individus les employant. Il en va de même pour les qualités « narrative » ou « interactive », d'une grande malléabilité langagière. Partant de ce fait, les réflexions ici présentées exploreront sous différents angles d'approche la question du « design narratif », notamment différentes appellations et pratiques, avant d'en arriver plus précisément aux spécificités du jeu vidéo. Le but d'une telle démarche est d'établir une distance critique qui permet de souligner certaines manifestations concrètes, culturelles et médiatiques de pratiques créatives liées à l'élaboration d'éléments narratifs et fictionnels avant de proposer une stylistique structurelle. Celle-ci prend la forme d'un modèle formel utilisable tant à titre d'outil d'analyse que de guide à la création.
- 2 Aujourd'hui, la plupart du temps, romans, films, jeux vidéo et autres produits dérivés prennent part à des « complexes transmédiatiques » (Arsenault et Mauger, 2012) associés au développement de riches univers fictionnels ou de franchises médiatiques établies, à savoir des projets vastes réunissant un ensemble hétérogène d'intervenants. *A priori*, nous définirons donc succinctement la notion de design narratif comme « l'élaboration et la gestion de matières fictionnelles et d'éléments narratifs nécessaires à la création de produits culturels ».
- 3 Cette relecture nécessaire d'un champ émergent du design dépasse ainsi l'approche fonctionnaliste (l'utilité uniquement) souvent réduite à des domaines d'applications spécifiques. À titre de position fréquemment avancée par des héritiers du modernisme industriel, l'on oublie trop souvent les héritages métaphysique, symbolique et artistique

de cette tradition disciplinaire ayant longtemps évoqué quelques « divines proportions » de « formes qui parlent à l'esprit » en arts appliqués. Car dès lors que le designer, par la reconfiguration d'objets, transforme les rapports aux choses et fait advenir de nouvelles attentes et émotions, il s'apparente, d'une certaine façon, au dramaturge. « Un designer est un comploteur perfide qui tend des pièges », écrit Vilèm Flusser (1999, p. 17, ma traduction). La création ancrée, tant formée de matière que de sens redéfini, apparaît alors porteuse d'une histoire, d'un dessin. Celui-ci comprend corolairement le scénario de sa consommation, voire son appropriation et sa critique même, tout en projetant l'ensemble dans un nouvel univers riche d'expériences subsidiaires.

- 4 Pour résumer, l'on retrouve le design narratif, aussi constitué d'approches de design diffuses, tant chez des communautés de développeurs que de joueurs, de professionnels que d'amateurs, d'experts que de débutants : il s'accompagne par conséquent d'une variété d'états d'esprit créatifs, tels que le proposent des approches collaboratives visant à différents degrés des changements socioculturels, du design activiste (Fuad-Luke, 2009) au co-design solidaire ayant des visées à plus long terme (Chapman et Gant, 2007). Cette compréhension des différences et des rapprochements de leurs applications respectives permet alors de réaliser la subtilité inhérente à la variété de tâches rattachées au design narratif, plus spécifiquement à celui du jeu vidéo devenu objet artistique et composante indiscutable des pratiques culturelles de la vie quotidienne animant la société contemporaine.

Pratiques créatives d'un domaine en émergence

- 5 Comment engendre-t-on la narrativité ? L'élasticité des locutions « récit interactif » ou encore « scénarisation interactive » amène, elle aussi, son lot d'enjeux conceptuels. Employer l'association « récit + interactif », dont l'interactivité peut être comprise comme une addition aux formes narratives plus traditionnelles, entraîne un risque patent de mécompréhension des défis et des occasions qu'offrent les récits interactifs à titre de formes distinctives d'expression narrative, où l'interactivité constitue un ingrédient fondamental et non une simple fonctionnalité ajoutée (Koenitz, 2016).
- 6 Dans un premier temps, avant d'en arriver aux différentes pratiques du design narratif, il importe de définir la « narrativité », un caractère et une qualité recherchée, afin de la distinguer du « récit », une entité plus spécifique, à savoir : sa forme structurante et les façons de la mettre en place. Cette distinction est d'autant plus nécessaire qu'en contexte interactif, les formes de narrativité tendent à s'hybrider et peuvent désormais construire bien plus que de simples entités narratrices qui racontent ou suggèrent, les notions de choix et de liberté relative étant désormais posées entre les mains d'utilisateurs. Efficacement résumé par Molino et Lafhail-Molino dans *Homo fabulator* (2003), le récit peut alors renvoyer à quatre réalités distinctes : différents existants et opérations (l'ensemble des mots, des images ou des gestes qui représentent une série d'événements, réels ou imaginaires) ; l'ensemble des événements que le discours narratif, quel que soit le matériau, est censé représenter (une « histoire ») ; l'acte par lequel est produit le discours narratif (une « narration ») ; enfin, le type de discours particulier qui représente des actions, par opposition au dialogue et à la description.
- 7 À la lumière de telles clarifications, nous pouvons déduire qu'analyser la planification puis le développement d'environnements narratifs dépasse le contexte expérientiel, voire événementiel, de la consommation simple de textes constitués de mots, d'images ou de

sons. Deux représentations de ce qu'est un design « narratif » devraient dans ces conditions être prises en compte au préalable.

- 8 Premièrement : *le design contemporain à titre de réalité narrative dans un environnement de travail numérique*. Cette conception étendue de la notion de design répond d'habitudes, d'opérations et de philosophies disciplinaires (d'un « phylum intellectuel commun » comprenant l'architecture et le génie ; Hatchuel, 2005, p. 208). Elles ont une incidence certaine sur le design d'éléments narratifs, comme c'est le cas au sein d'autres domaines de design ou champs professionnels.
- 9 En contexte professionnel, tant du côté de l'écriture de récit littéraire ou filmique que de la scénarisation interactive ou encore du design de systèmes de narration interactive sur supports numériques, l'on remarque des discours établissant une infrastructure sociale et des cadres d'action qui guident les projets. Le récit, ici compris dans son sens le plus étendu, va bien au-delà du fait de raconter des histoires : en plus de ne pas être contraint aux seuls contenus de mots écrits ou dialogués, il se réfère à des intrigues émergentes relatives aux interactions et situations interpersonnelles ainsi qu'aux produits intentionnels d'actions sociales impliquant des « forces illocutoires » et des « positionnements » par rapport à celles-ci (*positioning*, selon Davies et Harré, 1990).
- 10 Les processus du design de produits peuvent être étudiés avec cette approche narrative. Elle permet la réduction de la complexité par le biais d'intrigues et de personnifications émergentes rendant la situation intelligible et applicable à d'autres processus de création. Par exemple, dans le processus de création d'objets, en rétrospective, des histoires de succès linéarisées sont racontées. On observe qu'au cours du temps, des attributions et de la typification s'opèrent sous forme d'histoires prenant part aux interactions sociales (Deuten et Rip, 2000). Il faut par conséquent reconnaître le rôle constitutif de la narrativité, les histoires étant bien plus que des outils : elles sculptent le paysage organisationnel.
- 11 De plus, alors que le récit consolide les pratiques de conceptions variées, les jeux vidéo et les médias numériques en général entraînent de nouvelles formes de participation et de collaboration donnant désormais accès à une variété inédite de moyens de production et de distribution. Les médias collaboratifs (Löwgren et Reimer, 2013) encouragent aujourd'hui des expressions originales de la pratique médiatisée et de la culture qu'est devenu le design numérique. Il est donc essentiel de tenir compte de cette réalité afin de la décrire avec justesse et d'assurer le développement optimal des projets catalysés.
- 12 La deuxième représentation qui doit être prise en compte est celle du « design narratif » compris comme domaine distinctif. Celui-ci comprend la création de mondes imaginaires ou d'histoires en plus de la production de scénarios, de documents et de systèmes interactifs à caractère narratif. En contexte vidéoludique, on l'associe souvent aux enjeux, contraintes et outils en lien avec la *narration interactive* à même les jeux. Celle-ci consiste alors à marier d'indispensables notions de design de jeu à une narration intégrée dans l'expérience vidéoludique par des rythmes et tensions adéquates (Le Breton, 2017). Le design narratif participe aussi au développement d'autres produits culturels et interactifs, et renferme un ensemble étendu de pratiques, de méthodes et de recettes fondées sur des idéologies et traditions créatives. La prochaine section centrale de cet article en constitue un panorama non exhaustif.

Figure 1 : Dessin de définition (*blueprint*) de la ville fictive d'Arkham City.



- 13 La figure 1 montre une trace de design narratif conséquent : les développeurs du jeu vidéo *Batman : Arkham Asylum* (2009) révèlent ici par anticipation le prochain chapitre de leur série de jeux vidéo à l'aide de cet indice dissimulé. Il expose du même coup un travail cohérent prévoyant au-delà d'un seul produit l'usage d'un monde fictionnel bien campé.

Le design du récit écrit

- 14 En premier lieu, il n'y a pas si longtemps, « *narrative design* » a été un terme employé par Madison Smartt Bell (1997), auteur et enseignant américain, afin de décrire la forme ou structure de première importance et décisive pour toute œuvre de fiction. Près d'une dizaine d'années avant son introduction plus courante dans l'industrie du jeu vidéo (Dinehart, 2011), il renvoyait alors à une approche de l'écriture attentive aux éléments formels du récit et à son idéation qui facilitait la pratique et la critique de la création littéraire. L'écrivain le qualifie lui-même comme « axé sur un art minutieux, non pas un processus » (*craft-centered, not process-centered*), gérant les « ingrédients » d'une fiction (intrigue, personnages, ton, temporalité, point de vue, dialogue, thème, imaginaire, etc.).
- 15 Bell divise son *narrative design* en deux familles. D'abord, un « design linéaire » (*linear design*, Bell, 1997, pp. 25-32), conçu tel un vecteur pointé vers le futur. Un récit organisé de la sorte doit être compris architecturalement comme une structure à la forme statique, un squelette sur lequel il est ensuite possible de travailler avec finesse, voire d'improviser, si l'auteur en ressent le besoin. Selon Bell, le design linéaire est holistique et s'apparenterait à celui du sculpteur.
- 16 Ensuite, le « design modulaire » (*modular design*, Bell, 1997, pp. 213-216) obéit à des règles organiques et libérées de la logique linéaire, telle la temporalité ou autres conventions romanesques. La forme y devient inséparable du sens et ce mode de création rappelle le travail du mosaïste. Une illustration éloquent de ce principe est l'algorithme littéraire de *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec (1978) : cette œuvre suit le tracé de la polygraphie

du cavalier aux échecs au long de la grille de 10 par 10 de l'immeuble où se déploie le récit.

- 17 Ce genre d'approche plutôt « pédagogique » proposée par Bell rappelle celle de divers guides pratiques dédiés à la création de jeux vidéo, qui découlent essentiellement de la tradition des guides de scénarisation filmique (voir notamment McKee, 1997). Sous l'approche en question, un certain impérialisme narratologique réduit ce « *narrative design* » à la création d'un récit devant être mis en œuvre dans un contexte interactif, c'est-à-dire la tâche quasi exclusive de concevoir une « bonne histoire » : celle qu'on peut clairement communiquer d'une façon optimale afin que le public s'y immerge avec le plus d'effets réalisables.
- 18 Il est ici utile de rappeler que cette attitude a été décrite avec raison par le « mouvement » ludologique, mais associée de façon erronée aux études narratologiques elles-mêmes au tournant du dernier siècle, moment charnière où s'organisaient les études du jeu vidéo dans le monde anglo-saxon. En ce contexte, la « ludologie », un terme ambigu, pouvait référer à trois réalités distinctes : l'étude des jeux en général, une approche de la recherche sur les jeux, ou encore le mouvement susmentionné (Espen J. Aarseth, 2014). Aujourd'hui perçus comme une critique de positions théoriques ou encore d'esthétiques quant à l'hybridation entre les jeux vidéo et les récits, l'on reconnaît, avec plus de nuances, que les principes narratologiques et ludiques peuvent se contenir les uns les autres. Il en va ainsi dans certains récits numériques tant du côté de la littérature électronique (Ryan, 2006) que chez de nombreux jeux vidéo qualifiés d'« à demi-réel », entre des règles véritables et des mondes fictionnels (*half-real*, Juul, 2005), ou même dans le « jeu littéraire » (*literary gaming*, Ensslin, 2014) allant du simple corps exquis à la plus complexe hyperfiction poétique d'avant-garde.
- 19 Néanmoins, cette tendance dirigiste est observable dans plusieurs guides techniques à l'intention des scénaristes de jeux vidéo. Par exemple, dans le livre *Professional Techniques for Video Game Writing* (Despain, 2008), on emploie parfois les termes de récit et d'histoire sans distinction¹. Dans le manuel *Creating Emotion in Games* (2003), David Freeman présente de son côté des techniques de création littéraire et d'écriture de scénario de film adaptées aux jeux vidéo. En réalité, il y discute donc de scénarisation interactive en recommandant l'adoption d'une sensibilité particulière, une esthétique. Freeman parle d'*emotioneering* : sa méthode personnelle pour favoriser l'immersion émotionnelle dans les jeux vidéo.
- 20 Il faut ici comprendre que ces procédés narratifs pour stimuler des émotions chez les joueurs par l'entremise du récit ne sont qu'un type parmi bien d'autres que le médium vidéoludique permet d'évoquer. Les émotions dans les jeux vidéo ne proviennent pas exclusivement d'une courroie allégorique de transmission narrative. Les supports numériques et l'interactivité changent la donne.

La scénarisation interactive

- 21 Ce type de (pré)production d'une grande variété médiatique concerne plusieurs formes en émergence et fait appel tant aux outils du designer qu'à ceux de l'écrivain : hyperfiction, espaces muséologiques ou virtuels, installations interactives, sites web informationnels, environnements urbains, technologies mobiles et géolocalisées, etc. Alors que l'on associe usuellement la scénarisation au cinéma et au jeu des acteurs (*screenwriting*), on lie d'ordinaire la scénarisation interactive à des applications

multimédias où des composantes textuelles, visuelles et sonores sont mises en interrelation par l'entremise d'une interface. La nomenclature archaïque du design de page-écran (*screen design*) et du design web s'est depuis substituée aux pratiques de design d'interface utilisateur (UI, *user interface design*) prenant part aux domaines étendus du design numérique d'interaction (IXD, *interaction design*) plus près du design industriel ou de l'interaction humain-machine (HCI, *human-computer interaction*), « un processus plus inclusif dont le centre d'intérêt est l'interaction entre les actions des êtres humains et les réponses des systèmes automatisés » (Murray, 2012, p. 10, notre traduction).

- 22 À l'aide de méthodes de préproduction comme le plan de communication et le synopsis, ou encore par des outils de visualisation tels le scénarimage (*storyboard*) ou la description commentée de la navigation, d'événements et de contenus, un enchaînement narratif présenté de façon linéaire, chronologique, pourra être réalisé. Ce mode de développement s'applique à merveille aux jeux et aux espaces analogiques, comme les parcours scénarisés, les activités s'apparentant au jeu de rôle ou encore les projets vidéoludiques à petite échelle.
- 23 Tout bien pesé, les aspects ludiques de ces produits et expériences à scénariser n'entravent en aucun cas leur disposition à diffuser des contenus informatifs, éducationnels, historiques ou culturels. Le récit et les environnements fictionnels et interactifs partagent d'ailleurs bien des points en commun. Ils reposent, entre autres, sur la suggestion ou communication d'un monde artificiel, aussi minimaliste soit-il, peuplé d'entités qui supposent une suspension délibérée de l'incrédulité (Coleridge, 1817) correspondante aux contenus proposés, condition qui permet de mieux ressentir la situation évoquée. Cependant, dans le contexte des médias numériques abordé d'ici peu, l'on observera plutôt une « création active de la crédulité/croyance » (*active creation of belief*) (Murray, 2012, p. 24) à l'œuvre dans tout environnement bien conçu où se conjuguent immersion et agentivité.
- 24 De surcroît, l'entremise d'un personnage, explicite ou implicite (« *implied* » dirait Wolf, 2003, p. 50), comme courroie d'action est nécessaire, qu'elle ne soit que pure performativité du personnage-joueur en contexte interactif ou encore fiction plus élaborée. Les principes narratifs et ludiques agissent donc de façon complémentaire. Finalement, l'univers narratif, instrumentalisé sous les réflexions du joueur, procure un contexte significatif supplémentaire pouvant contribuer à l'immersion vidéoludique. Chez certains amateurs qui suscitent ce type d'interaction, la richesse sémiotique entraîne un engagement supérieur dans l'univers ludique.

Le design de récits interactifs

- 25 La production d'un récit interactif s'étend plus loin que la création des fictions et des histoires non linéaires destinées à un jeu ou encore à une œuvre écrite ou filmique. Cette pratique consiste en une phase d'idéation et de recherche préliminaire menant à l'élaboration d'un environnement fictionnel parfois minimal, puis à l'élaboration d'une structure dramatique prenant la forme d'un réseau plus ou moins complexe où s'engagera un participant.
- 26 Les fictions spatialisées, les parcours éducatifs ou touristiques et le contexte muséal offrent leur lot de situations pour mettre en place des récits interactifs. Dans un contexte numérique, les champs d'application du design d'expérience (Laurel, 1990, 1991 ; Shedroff, 2001) et du design d'interaction (Moggridge, 2007), comme, dans une certaine

mesure, celui du design de jeu (Schell, 2008) relevant lui-même du domaine de l'esthétique des systèmes interactifs (Salen, 2008, p.185), peuvent prendre part à l'élaboration, à l'encadrement et à la communication de matières narratives et fictionnelles, le concepteur de jeu (*game designer*) étant une forme de concepteur de système (*system designer*) (Heussner et al., 2015, p. 24).

- 27 En somme, les tâches centrales du design de récits interactifs se concentrent sur un travail minutieux de la trame narrative et de ses « lignes d'action » : elle suit des arborescences aux parcours et embranchements alternatifs hérités des livres-jeux ou encore des structures semi-linéaires, ouvertes ou plus complexes se rapprochant des théories des graphes et des réseaux. On y spécifie alors les objectifs principaux, intermédiaires, alternatifs ou facultatifs ainsi que le flux de certaines ressources et informations : le tout est établi et se communique à l'aide d'une armature schématique nommée « charte de processus » ou *flowchart* (Brown, 2007) ; un logigramme cousin de l'organigramme de programmation.

Le design des récits numériques interactifs

- 28 Terme rattaché au champ de recherche des techniques et méthodes de narration interactive (*interactive storytelling*) associant le domaine des lettres et des sciences humaines à l'intelligence artificielle, le design des récits numériques interactifs (*interactive digital narrative*) requiert la distinction entre le récit interactif (*interactive narrative*) comme produit singulier et le système de narration interactive (*interactive storytelling system*) comme technologie le supportant (Koetnitz, 2016). La démocratisation des outils numériques de production au 21^e siècle, tout comme l'entremise des technologies mobiles et des médias sociaux, a aussi lancé de nouvelles vagues de narrations distribuées, combinées et parfois plutôt chaotiques (Alexander, 2011), des jeux à réalité augmentée à ceux à réalité alternée (ARG).
- 29 Essentiellement, les types de systèmes narratifs les plus courants sont, par exemple, une arborescence hybride, un langage de script où des éléments sont considérés comme des personnages placés sur une « scène » numérique, ou encore des systèmes à planification universelle (orientée-personnage ou non) parfois émergents et tributaires d'une programmation informatique plus dynamique ou fonctionnelle. Le cœur de cette pratique de conception consiste alors en l'élaboration, la gestion et les ajustements de contenus associés à la programmation des systèmes de narration interactive desquels dépend l'expérience narrative, même si, dès le moment de la pré-production d'un produit numérique, une phase d'écriture liée à la création de contenus est nécessaire.

L'écriture vidéoludique

- 30 Écrire pour le jeu vidéo (*game writing*) a beaucoup en commun avec la scénarisation et l'écriture de fiction, notamment par l'usage des personnages, des points de vue, du dialogue ou encore de situations dramatiques. « Je suis écrivain au sens narratif classique du terme, j'utilise des mots pour créer des histoires, structurer des univers, faire évoluer les personnages », explique d'emblée Jeffrey Spock (Prudent, 2014), un « écrivain de jeux vidéo » associé à la franchise *Heroes of Might and Magic* (Ubisoft).
- 31 De ce point de vue, l'écriture d'un jeu n'est pas si loin de l'écriture pour la télévision, le cinéma ou le théâtre ; la vision de la personne qui construit l'idée initiale est filtrée et

transposée par toutes les personnes responsables de la mise en scène, du décor, du son, du jeu des comédiens, etc. » (Pirou, 2009, p. 121).

- 32 Pourtant, la pratique rédactionnelle diffère sensiblement de l'écriture pour les médias plus traditionnels : si l'interactivité devient prépondérante, comme dans le cas d'autres formes de récits interactifs, les « affordances » diffèrent sensiblement du côté du jeu vidéo. Dit simplement, elles sont les qualités ou les propriétés d'un objet qui suggéreront ses utilisations possibles ou indiqueront clairement aux utilisateurs comment il peut ou doit être utilisé, un peu comme les boutons d'une manette de jeu semblent appeler nos doigts. Le concept a été introduit par James Gibson (1977) dans son essai « The Theory of Affordances », puis a été popularisé par Donald Norman (2002) dans son ouvrage phare pour les domaines de l'expérience de l'utilisateur et de l'interaction humain-ordinateur : *The Design of Everyday Things*. La notion peut alors être étendue aux attentes subtiles, mais importantes, qu'une communauté porte quant à l'évaluation de ce que l'on peut faire ou non avec une forme culturelle, tel le jeu, ou ce que la configuration même de tels artefacts suggère (Sharp, 2015, p. 5).
- 33 Effectivement, les scénarios cinématographiques, les romans et les nouvelles offrent la plupart du temps des avenues prédéfinies dans leur matériel : tous leurs mécanismes textuels sont déposés entre les mains des lecteurs et demeurent ouverts à l'interprétation. En revanche, les jeux vidéo sont un pur mélange d'adaptation dynamique et de réactions prescrites quant aux choix et aux performances des joueurs : les actions possibles, leurs effets et les évolutions de la jouabilité (*gameplay*) doivent être établis puis tenus en compte suivant différentes esthétiques (de l'ordre du divertissement, de l'hommage, des arts médiatiques, propice à la détente, etc.) et cultures (locales, vernaculaires, populaires, professionnelles, etc.). Certains codes, attentes et limites, tels que les genres vidéoludiques (Despain, 2009), sont uniques au médium et se rapprochent de la rédaction technique, tel le codage de contenus interchangeables et des événements scénarisés (Bateman, 2007).
- 34 Dans ces conditions, bien que certains rédacteurs puissent guider les façons dont les jeux engendrent la narrativité et intègrent des séquences d'action ou des scènes cinématiques (*cut-scenes*), leur principale tâche est la création et la codification d'information narrative. Ils écrivent les dialogues et les événements scénarisés et composent parfois des textes nécessaires au rayonnement du jeu à titre de produit culturel, ce qui implique d'abondantes documentations informationnelles et communicationnelles. Ces formats d'écriture sont variés et peuvent avoir un modèle général de présentation, prendre la forme de scripts de programmation adaptés au projet en cours, ou encore celle de dialogues mis en forme pour le besoin des acteurs prêtant leurs voix. On complète parfois l'ensemble avec des traductions, des références fournies par les animateurs ainsi que d'autres commentaires jugés utiles par l'équipe artistique (Bateman, 2007).
- 35 Les scénaristes de jeux sont une partie de l'ensemble de l'équipe de développement du jeu : ils peuvent écrire en groupe, sur des éléments spécifiques de récits volumineux, ou être engagés à titre de pigistes contractuels répondant d'un membre de l'équipe de création. En résumé, leurs rôles et tâches rassemblent l'écriture des détails du récit, en passant par les contenus rédactionnels du jeu et de certains produits dérivés, en plus de la rédaction de dialogues et de documentations variées tels que des documents promotionnels ou des documents directeurs. Si certains scripts interactifs doivent être formatés, les rédacteurs ne font pas de programmation avancée ni de design de systèmes. Les écrivains et les rédacteurs répondent donc des développeurs : ils ne créent pas le jeu

comme tel, même s'ils devraient idéalement être impliqués dès le départ dans les réunions de conception et les phases de remue-méninges qui lancent son développement, car ils enrichissent en réalité leurs formes, à l'instar des artistes visuels.

Le « *narrative designer* » dans l'industrie vidéoludique : rôles et tâches usuelles

- 36 Pour aborder cette fonction, une clarification préalable est primordiale : la scénarisation de parcours ou l'écriture d'éléments prenant part à un jeu ne sont pas une spécialité analogue à sa conception même, allant de l'idéation à l'élaboration puis au raffinement de ses règles et procédures, son « *game design* ». Sur le marché du travail, les écrivains, les rédacteurs et les scénaristes derrière les jeux produiront des ressources aussi variées que spécifiques : des actifs d'entreprise matériels et immatériels distincts. Leur lien avec la jouabilité s'incarne par la maîtrise des dossiers documentaires du design de jeu (GDD : *game design document*). Pour tout dire, il s'agit là d'une méprise fréquente résultant de la relation étroite entre le récit d'un jeu et le maintien d'une vision cohérente derrière celui-ci.
- 37 Les éléments scénarisés d'un jeu vidéo doivent en réalité être suffisamment adaptables, représentatifs des actions que les joueurs sont susceptibles d'essayer en cours de partie, et, en même temps, limités afin de répondre aux scripts et autres spécifications du matériel informatique et des logiciels employés dans leur compagnie. Cela peut être une tâche considérable dans le cas des jeux vastes et complexes où la narrativité sera émergente, car, plus les jeux se développent et se raffinent, plus les systèmes de gestion des histoires deviennent complexes. Le design narratif s'exerce ainsi à différents niveaux d'une hiérarchie : de celui macroscopique du directeur narratif (*narrative director*), aux designers narratifs senior ou junior, aux emplois plus spécialisés tels les scripteurs d'événements, les rédacteurs analystes (*story editor*) ou encore les designers scéniques de ressources narratives (*narrative assets staging designer*). Il n'est donc pas étonnant de constater que ces praticiens aguerris proviennent souvent de l'écriture vidéoludique, sinon cinématographique, ou encore du design ou développement de jeu, là où ils ont fait leurs premières armes (Heussner *et al.*, 2015).
- 38 Dans le milieu professionnel du jeu vidéo, le terme « *narrative designer* » et l'apparition de débats rattachés à son rôle auraient été signalés pour la première fois à la *Game Developers Conference* (GDC) tenue à Austin en 2004, selon Mary DeMarle, alors « *Lead Game Writer* » chez Eidos Montréal (Dinehart, 2011). Stephen Dinehart, entre autres garant du carnet virtuel *The Narrative Design Explorer* « dédié à l'exploration de la narration interactive » (*dedicated to exploring interactive storytelling*), aurait été, en 2006, l'un des premiers à porter le titre. Il travaillait alors pour un studio établi à Vancouver, Relic Entertainment (Sega Corporation), auparavant propriété de l'éditeur et développeur THQ, fermé depuis 2013. Dinehart y écrivit la description du poste sous l'aval de Relic et THQ, à l'initiative de son directeur général, Tarrnie Williams, et de son directeur cinématographique, Owen Hurley :
le cœur de mon travail consiste à défendre l'histoire et la chaîne de traitement de la production narrative pour l'entièreté du produit. [...] En tant que designer narratif, j'ai le luxe de me concentrer uniquement sur le récit et l'évolution du jeu (Despain, 2007, ma traduction).

39 Dans *The Game Narrative Toolbox*, quatre designers narratifs expérimentés ont traité le sujet de façon généreuse pour exprimer en quoi consistent cet emploi et l'écriture de jeu vidéo.

40 Le design narratif de jeu vidéo est l'art de raconter une histoire à l'aide d'un ordinateur en employant les techniques et appareils disponibles. C'est l'art d'utiliser le *gameplay* et l'ensemble des méthodes visuelles et acoustiques pour créer une expérience divertissante et stimulante pour le joueur.

Un designer narratif de jeu vidéo est le gardien protecteur d'une histoire interactive [...] puis combine les rôles de l'écrivain et du designer de jeu. En travaillant avec d'autres spécialités [...], le designer narratif organise et intègre l'histoire au jeu en utilisant les mécanismes, designs et ressources disponibles (Henssler et al., 2015, pp. 1-2, ma traduction).

41 Pour ces auteurs, les termes de l'industrie manquent toutefois de précision ou de définitions, ce qui complique la communication : un studio peut employer un terme d'une façon alors qu'un autre le fera différemment. Comme dans le cas des outils utilisés à l'interne, l'important est alors de comprendre leurs rôles. Certaines tendances sont néanmoins observables parmi les multiples offres d'emplois et descriptions disponibles en ligne (comme celles de THQ en 2006, Monolith en 2009, Microsoft en 2011 ou Ubisoft en 2016). Nous en dégageons six :

- *La primauté du design.* C'est ce qui distingue le designer narratif (*narrative designer*) de l'écrivain ou du rédacteur. Par sa participation active à l'équipe de développement, il soutient les autres designers pour tout ce qui concerne le récit dans le projet en vue de sa complétion, tout particulièrement l'intégration harmonieuse du *gameplay* à sa structure narrative et aux événements scriptés.
- *Une expérience multiple de la culture vidéoludique.* Sa compréhension fine du jeu vidéo comme objet culturel, des tendances de l'industrie, ainsi que des devoirs et enjeux du travail de conception de ses collègues développeurs le particularisent tout autant quant aux rédacteurs. S'il n'a pas à être un expert praticien des logiciels de graphismes, d'édition sonore, d'animation 2D, 3D ou vidéo, ceux-ci doivent lui être familiers. Le designer narratif s'efforce de la sorte à faire œuvrer la narrativité et les mécaniques ludiques du design de jeu [*game design*] en tandem pour livrer une plus grande charge émotionnelle aux joueurs par l'entremise d'histoires qui doivent être avant tout les leurs.
- *Une implication étendue.* Le designer narratif est présent du début de l'idéation et de la création jusqu'au moment du prototypage, des phases de test puis de la post-production. Il participe donc à l'ensemble de la réalisation du projet, fort d'une expérience pratique et théorique du développement de jeux.
- *La variété des activités.* S'il peut collaborer à l'élaboration et à la fabrication d'un monde fictionnel, à la création des personnages et des intrigues puis à l'écriture des dialogues, dont la livraison sera parfois sous sa responsabilité directe, le designer narratif assistera cependant au design même des systèmes de quêtes ou d'univers virtuels et à leur implémentation. Il emploiera pour ce faire des éditeurs de jeu (souvent modifiés ou augmentés) et des systèmes de scripts essentiels à ses activités professionnelles.
- *L'autorité.* Le designer narratif supervise la rédaction des documents officiels en lien avec les aspects narratifs – voire les écrit lui-même –, de la synthèse originale (*pitch*) à la documentation officielle produite tout au long du développement. L'intégration, la réception, l'approbation, l'échéancier et la mise à jour des documentations internes ou matières produites à l'externe par d'autres intervenants, tels des synopsis, scénarios, traductions ou doublages, seront parfois sous sa responsabilité.

- *Le cœur de communication*. En ce qui a trait aux éléments fictionnels du jeu, le designer narratif est un routeur d'information et la ressource centrale en matière de narrativité. Il la traduit entre les disciplines, en explicitant par exemple des mécaniques de jeu à des écrivains ou des ambiances à l'équipe de design sonore et il maintient son équipe à jour sous une même vision générale quant au récit du jeu.

42 Par rapport à l'écrivain ou au scénariste, le designer narratif ne s'attardera pas à raffiner les contenus textuels ou à concevoir des dialogues destinés à être joués par des acteurs, ce qui implique de les réviser rigoureusement de façon itérative. L'enrichissement des différents historiques et autres détails se rapportant à la trame de fond de l'histoire (*backstory*) sera ainsi délégué à des collègues de travail ou à des spécialistes à contrats temporaires.

Un précurseur, le « *worldbuilder* » : créateur de mondes imaginaires

- 43 Traduisible par « construction de mondes », le mot *worldbuilding* est associé d'ordinaire à la notion d'univers fictionnels, même si son usage précoce renvoyait à une application à des spéculations astronomiques afin de traiter de mondes possédant des lois physiques différentes du nôtre. Comme l'exprime l'astrophysicien britannique Arthur Eddington, « [o]n pourrait croire que ce genre d'étranges constructions de mondes a peu à voir avec des problèmes pratiques, mais ce n'est pas certain » (Eddington, 1920, p. 160, ma traduction).
- 44 L'utilisation du terme anglais *worldbuilding* en littérature remonte, quant à lui, aux années 1960 : il provient d'ateliers de création, principalement en science-fiction (Gillett, 1996) et en *fantasy* (Silverstein, 2012). Il s'agit de techniques d'idéation variées pour élaborer et critiquer un monde construit de toutes pièces : son histoire, sa géographie, son écologie, sa métaphysique, sa population, ses différentes cultures, etc. Cette pratique est désormais associée aux recherches conceptuelles et thématiques pour la création de jeux vidéo (Heussner *et al.*, 2015) et a une influence marquée sur le design des niveaux (« *level design* »), car c'est ici qu'on en précise les contenus, leurs formes concrètes (p. 58).
- 45 Arda (la Terre) dans Eä (l'univers) chez J. R. R. Tolkien, le satirique Disque-monde de Terry Pratchett, ou encore Toril, la planète supportant le continent de Féérune qu'apprécient les rôlistes qui utilisent le décor de campagne des « Royaumes oubliés » pour jouer à *Donjons et Dragons*, sont quelques exemples de cette pratique créative de la « sous-création » (*subcreation*), où l'invention d'un monde imaginaire devient souvent transmédiatique, transnarratif et transauctorial (Wolf, 2012). Alors que les écrivains cherchent depuis longtemps à créer des personnages intéressants pouvant vivre de multiples histoires, l'ont tend de plus en plus à créer des univers permettant de supporter une multitude de personnages et d'histoires aptes à porter des franchises, susciter la création collaboration (*collaborative authorship*, Jenkins, 2006) et produire des jeux favorables à la sérialité. Mais comment créer un monde ?
- 46 Les éléments du monde sont les composantes élémentaires des histoires. Selon la terminologie de Seymour Chatman (1978), ces éléments sont : 1) des existants, les personnages et les éléments du cadre spatio-temporel (*setting*), puis 2) les événements (*events*), c'est-à-dire soit des actions, des actes produits par les agents, ou des *happenings*,

des incidents, des fruits du hasard et de la situation pour le bien du récit dont les personnages seront sujets.

- 47 Avant de meubler les mondes, il est toutefois recommandé de tracer leurs contours généraux pour éviter un travail inutile sur des éléments non essentiels au projet de création. Plusieurs approches de départ s'offrent à l'auteur. En voici sept, inspirées des catégories suggérées par Richard Baker (1996) :

- L'approche macroscopique : du général au particulier, telle une cosmogonie ;
- L'approche microscopique : du particulier au général, par effet boule de neige ;
- L'approche sociologique : une société et sa composition comme point de départ ;
- L'approche orientée vers le personnage : le protagoniste comme élément central ;
- L'approche situationnelle : un événement décisif comme fondation ;
- L'approche historique : la saga familiale, les fresques à la *Guerre et paix*, etc. ;
- L'approche littéraire : l'utilisation d'une fiction établie, tel le *Mythe de Cthulhu*.

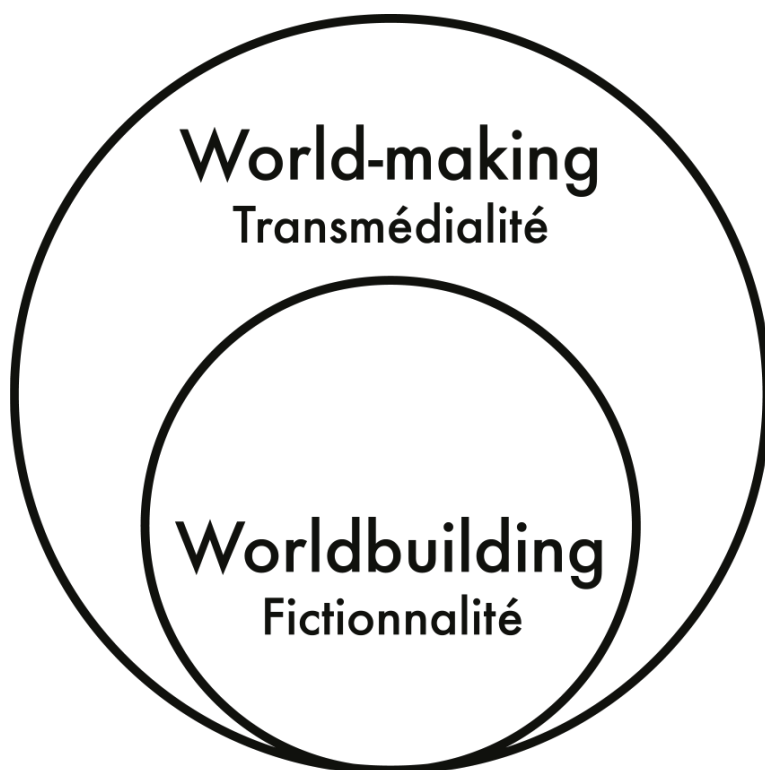
- 48 À noter qu'il est possible, voire encouragé, d'employer conjointement ces stratégies créatives, tout comme le fait de maintenir un certain recul sur cet ensemble d'éléments au cœur de futures expériences narratives. Le modèle formel bientôt proposé, qui suggère une stylistique structurelle à titre d'outil de création et d'analyse, invite d'ailleurs à la veille intellectuelle. À titre d'exemple, par souci de réalisme, détenir une notion des infrastructures élémentaires d'une région fictionnelle sera essentiel, même dans un cadre restreint. Aussi, les aspects sociologiques et historiques ne pourront être entièrement escamotés afin d'expliquer pourquoi certains événements surviennent, faute de quoi les joueurs se trouveront perdus ou distants devant l'incohérence que propose cet univers synthétique.

La transmédialité et la fabrication de mondes artificiels

- 49 À un niveau différent, une conception plus étendue de l'univers fictionnel, ici ancrée dans le réel, est celle du *world-making*, d'une « fabrication du monde » de façon concrète. Au moment de la réalisation, on doit prendre en considération les diverses réalités médiatiques qu'il évoquera. Henry Jenkins le décrit comme :

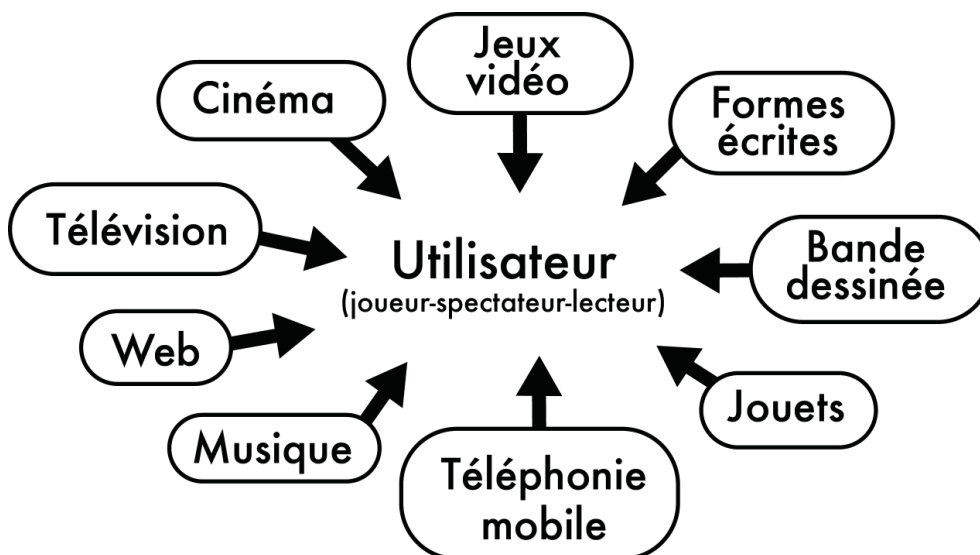
le processus de design qui permettra à l'univers fictionnel de soutenir le développement d'une franchise médiatique par son haut degré de détails, tout en faisant en sorte que plusieurs histoires émergent de celle-ci avec assez de cohérence pour que chacune des histoires individuelles semble répondre des autres » (Jenkins, 2006, p. 335, ma traduction).

Figure 2 : Schématisation de l'interaction entre les notions de création fictionnelle et de fabrication transmédiatique des mondes construits



- 50 Passer ainsi d'un mode à l'autre implique toutefois quelques transitions entre différents champs conceptuels :
- 51 1) *De l'imaginaire à la réalisation concrète* : créer un monde fictionnel crédible demande une certaine recherche documentaire, une réflexion et des choix d'auteur.
- 52 2) *De l'idéation à la conception et son processus de design* : établir ce monde dans un ensemble médiatique demande analyse, évaluation et révision au sein d'un processus itératif. Ici, divers domaines et spécialités collaborent. Cette coopération pose toutefois un défi majeur : leurs langages, leurs objectifs et leurs échéanciers diffèrent sensiblement. Il devient délicat, entre autres, d'imaginer un jeu vidéo cohérent à partir d'un opus original autour duquel gravitent des bandes dessinées, des romans graphiques et des courts-métrages.
- 53 3) *De la fiction aux supports médiatiques* : le fait de donner vie à un monde en y insufflant de l'action, par la narrativité ou l'apport d'une expérience directe, est modulé par le média support de ce monde. Il influence concrètement les façons de concevoir ce qui devrait se passer à même ce monde, tout comme les approches de conception qui lui sont associées. Créer de bonnes mécaniques interactives pour un jeu vidéo tiré de l'univers d'un roman contemplatif demeure ainsi un défi d'actualité.
- 54 Le monde imaginaire d'une novélisation peut impliquer un ensemble d'ouvrages sur des médias variés, qui devront être pris en compte lors de la recherche et du développement de l'univers fictionnel prenant part à cette « franchise » (Jenkins, 2003). On peut par conséquent définir celle-ci de façon plus précise en la qualifiant de « complexe transmédiatique ».

Figure 3 : Quelques composantes d'un complexe transmédiatique [Schéma inspiré des recherches de Henry Jenkins et de Stephen Dinehart]



- 55 En résumé, « la mise en récit est devenue l'art de créer un monde fictionnel » : les artistes créent maintenant des environnements convaincants qui ne peuvent être pleinement explorés ou épuisés dans une seule œuvre ou par un seul support médiatique (Jenkins, 2006, p. 116, ma traduction). « [L]a mise en récit transmédiatique est l'art de fabriquer un univers », à l'ère où profiter pleinement d'un monde fictionnel signifie que le public doit assumer le rôle de « chasseur-cueilleur ». En traquant des morceaux d'histoires par l'entremise de différents canaux médiatiques tout en collaborant avec sa communauté de fans, le consommateur avide de détails sait que, grâce à celle-ci, ceux qui investissent temps et efforts en viendront à acquérir une expérience de divertissement plus riche (p. 21).
- 56 Notre défi, tant à titre de créateurs que de critiques vidéoludiques, exige donc de répondre à une courte question : comment analyser puis (re)hausser la qualité de ces mondes ?

Modèle EST pour un design narratif

- 57 Le modèle EST (pour Éléments [4], Schémas [3] et Transversaux [2]) a été développé comme outil d'enseignement et guide de création pour les designers d'œuvres à fort contenu fictionnel et narratif, tout spécialement celles interactives, dont le jeu vidéo constitue actuellement la pierre de touche. Ce cadre présente une approche formelle prônant l'ouverture – et non le formalisme – et devrait être intégré dès le départ du processus itératif de design lors des phases d'idéation puis de pré-production.
- 58 Quatre sources essentielles ont mené à son émergence. D'abord, l'approche formelle « MDA » (*Mechanics-Dynamics-Aesthetics*) en design de jeu (Hunicke, LeBlanc et Zubek, 2004) présente ses composantes, telles différentes optiques d'analyse pour envisager les jeux (rappelant Schell, 2008) : si elles y sont séparées, elles demeurent toutefois causalement reliées. Ensuite vient la triade « *Rules/Play/Culture* » d'Eric Zimmerman, qui établit trois « schémas primaires » (Salen et Zimmerman, 2003, p. 101) à titre de cadres synthétiques pour interpréter l'information et guider la pensée. La « ludostylistique

fonctionnelle » d'Astrid Ensslin (2014, p. 50) pour l'analyse d'œuvres ludolittéraires et finalement l'angle d'analyse de Jesper Juul dans *Half-Real* (2005) complètent le lot. Ce dernier comprend, comme nous le faisons, les jeux vidéo à titre de combinaisons d'ensembles formels de règles devant être déterminées et de mondes fictionnels et imaginaires dans la majorité des cas incomplets (voire « sciemment inachevés », ou « *underdesigned* » dirait Gerhard Fischer, 2003).

- 59 Le modèle EST permet un raffinement des diverses structures conceptuelles liées au design narratif qui se trouvent rassemblées dans un jeu vidéo par la consolidation synthétique et holistique de leur forme et leur fond. L'exercice s'avère utile au développement de jeux plus significatifs, ou même de fictions plus riches en général, par l'atteinte d'une meilleure cohérence interne. Les chercheurs et amateurs de critique ludonarrative, ludofictionnelle ou vidéoludique y verront un tremplin pour décomposer, étudier et repenser un vaste spectre d'œuvres, de mondes imaginaires et artificiels, voire d'autres pratiques créatives où l'on retrouve de la composition de fictions. Ce modèle se décline sous trois parties modulaires : quatre éléments, trois schémas et deux axes transversaux.

Tableau 1 : Modèle ETS

Éléments (4)	Schémas (3)	Transversaux (2)
1- Espaces	A- Formel (à modéliser)	Axe I : Règle (axiomatique, systémique, prescriptif)
2- Temps	B- Expérientiel (à éprouver)	Axe II : Interaction (procédural, humain, ouvert)
3- Existants	C- Contextuel (à comprendre)	
4- Métaphysique		

- 60 1) Les *éléments* ont le rôle de guider une multitude de concepteurs (auteurs, dramaturges, scénaristes, etc.) à constituer le tout énumérable qui composera l'ensemble prescrit d'un monde fictionnel, d'une diégèse. Les quatre familles que sont l'espace, le temps, les existants et la métaphysique prennent la forme de listes souvent longues et nombreuses associées à des descriptions.
- 61 2) Les *schémas* servent d'ancrages à la pratique étendue de la conception narrative dans une réalité sociale par-delà les formes fixes, c'est-à-dire à même le régime des perceptions humaines et du bassin de culture qui nourrit le design et qu'il nourrit lui-même en retour. Ils orientent notre regard sur la façon dont nous regardons les jeux comme objets culturels et sont d'ordre formel [A], expérientiel [B] ou contextuel [C].
- 62 *Formel* [1A, 2A, 3A, 4A]. Ce schéma associe des ensembles de ressources informationnelles nécessaires tant à la création d'œuvres qu'à l'établissement de leur structure statique et systémique, originalement fermée. Il est la somme des manifestations suivant l'usage de méthodes d'idéation, d'annotation, d'élaboration fictionnelle et de techniques rédactionnelles. La vertu fondamentale de ces éléments de design narratif est leur haut potentiel de réutilisation par une transfictionnalité éventuelle en plus de leur (pré)disposition à l'adaptation transmédiatique.
- 63 *Expérientiel* [1B, 2B, 3B, 4B]. Les éléments de ce schéma constituent la pierre d'assise permettant la participation humaine à même le système proposé, parfois ouvert à d'autres joueurs ou utilisateurs. Il rassemble les limites et les composantes dynamiques relatives aux règles, au code informatique ou aux scripts qui influencent l'expérience humaine dans un cadre interactif. Le schéma expérientiel implante la temporalité, le dynamisme, les économies et relations internes du système narratif en plus de raffiner les attributs de ses éléments formels (c'est-à-dire leurs propriétés et qualités, par exemple

par la définition de la grammaire d'actions fondamentales offerte au joueur d'un jeu puis leurs effets dans l'arène de jeu).

- 64 *Contextuel* [1C, 2C, 3C, 4C]. Ce schéma sonde les conjonctures avec les milieux plus vastes au sein desquels les produits culturels sont créés. Ses éléments se rattachent aux échanges, transitions et transactions externes avec nos environnements immédiats de la vie quotidienne, à leur signification étendue ainsi qu'aux influences ou répercussions collectives des activités mises en forme. Nécessairement ouvert sur le monde, ce schéma est sans limites : portée sociale du projet, de ses liens intertextuels avec une franchise principale ou d'autres références culturelles, gestion périphérique d'activités en communauté, aspects éthiques, métajeu, etc.
- 65 3) Deux axes *transversaux* jouent, de leur côté, le rôle de mire pour que les designers narratifs de médias interactifs puissent maintenir leur attention sur les enjeux rattachés au domaine spécifique du design de systèmes d'interaction, plus spécifiquement de la famille générale d'un design de jeu qui assume une esthétique particulière : celle de la recherche du ludique et du récréatif. Plus subtile, l'utilisation de ces axes consiste à toujours lier les déclinaisons d'éléments et de schémas aux particularités médiatiques des jeux, au caractère numérique des plateformes informatiques tout comme à l'agentivité qu'elles devraient accorder (c'est-à-dire la capacité d'agir, de transformer, d'influencer).
- 66 L'axe *règle* est axiomatique, c'est-à-dire logique, mathématique : son bien-fondé réside en l'*a priori* établissant le jeu comme système autonome et structure (*game*) qui délimite un cadre d'opérations précis, ce qui ne l'écarte en rien de la notion de fiction (Caïra, 2011). Cette optique focalise l'attention du designer narratif par un cadrage plus strict au long de la réalisation de projets à caractère récréatif afin qu'il effectue ses jugements de design en fonction des défis et objectifs à atteindre par les joueurs, évitant de la sorte certaines errances et écueils créatifs nuisibles au processus général de design.
- 67 L'axe *interaction* définit des procédures facilement associables aux règles par l'entremise du code informatique et des langages de programmation. Il rassemble les moyens et outils mis en œuvre pour exercer des actions entre constituants, joueurs humains y compris, ce qui entraîne l'émergence d'un système avec une liberté partielle offrant un jeu (*play*) relatif sur les règles. Cette optique rappelle au designer narratif que les problèmes de design de jeu relèvent d'un deuxième ordre, car les règles (incarénées par l'expérience interactive du « joué ») sont propices aux pratiques émergentes et à la réappropriation. Le « game » designer ne crée pas le « play ». « Le designer de jeu ne conçoit qu'indirectement l'expérience du joueur en concevant directement les règles de jeu » (Salen, 2008, p. 185, ma traduction).
- 68 En gardant en tête cette double sensibilité transversale, les intervenants dans le design narratif d'un projet peuvent alors se lancer dans la couverture des douze déclinaisons élémentaires ci-dessous, que le modèle EST dégage.

Tableau 2 : Stylistique structurelle du design narratif en 12 déclinaisons

1A	Espace formel	Descriptions des lieux, frontières et paysages ; p. ex. villes et écosystèmes principaux [WB] ; design spatial des niveaux [GD]
1B	Espaces expérientiels	Délimitations de l'arène du jeu et de l'interface, points de repère, déplacements possibles, défis des niveaux, etc. [GD/SIM]

1C	Espaces contextuels	Portée des fictions et récits transmédiatiques d'une franchise médiatique, intégration ou renvois directs à des éléments du monde réel, etc. [WM]
2A	Temps formalisés	Historique [WB] ; aspects dramaturgiques et événements scriptés (<i>kairos</i> : synchronismes et opportunités) ; <i>aïon</i> : durée minimale (avec raccourcis), essentielle (récit principal), moyenne (avec extras) et totale (« complétioniste ») [SIM]
2B	Temps systémiques	Régie du rythme (<i> pacing</i>) et du passage du temps quantifié (<i>chronos</i>) [GD] ; dramaturgie interactive et système de gestion du moteur narratif [SIM] (avec la supervision des développeurs)
2C	Contextes temporels	Dévouements (<i>grinding</i> , <i>playbor</i> , hobby annexe, etc.), activités périphériques (préparatifs, auto-entraînement, etc.) ou collectives (socialisation, communications, intendance, etc.) [GD]
3A	Existants formels	Listes : populations et personnages [WB/WM], avatar(s), objets passifs et interactifs [GD/SIM], dialogues, sons, textes et autres éléments informationnels ou contenus narratifs [SIM]
3B	Existants expérientiels	Inventaire détaillé des affordances et des interactions : grammaires d'actions, aspects multijoueurs, métajeu/ <i>metaplay</i> , etc. [GD]
3C	Existants contextuels	Références culturelles, représentations directes, intertextualité, éléments de quêtes transmédiatiques (p. ex. ARG), paratextes, métajeu/ <i>metagame</i> , culture ludique des groupes de fans, etc. [WM]
4A	Métaphysique formalisée	Description des forces cosmiques, magiques ou divines (mana, destinée, entéléchie, etc.) du monde créé [WB]
4B	Métaphysique expérientielle	Convergence entre les aspects métaphysiques et les règles (p. ex. métaphores fonctionnelles, comme « sorts = armes ») [GD]
4C	Métaphysique contextualisée	Aspects religieux, philosophiques, mythologiques, etc. [WB] ; dès le départ, l'inclure dans la recherche thématique du projet [SIM]

Légende

[GD] « *game design* » : aspects fondamentaux du design de jeu.

[SIM] : scénarisation (« *game/screen writing* ») interactive ou multimédia (« *interactive storytelling* »)

[WB] « *worldbuilding* » : techniques de « construction de mondes » *imaginaires* qui prennent habituellement part à un univers fictionnel.

[WM] « *world-making* » : la « fabrication des mondes » par des manifestations *concrètes* afin de les intégrer à un complexe transmédiatique.

Conclusion

- 69 Face à la prolifération de la technique, des objets complexes qu'elle génère et des pratiques créatives qui augmentent et cannibalisent l'expérience humaine, le design narratif, avant d'être réduit à une boîte à outils d'éléments formels, demeure avant tout une fonction incarnée par un designer. La conceptualisation d'univers, de structures

narratives, de dialogues, de personnages et de cinématiques lui demande inévitablement, en plus d'énormément de pratique, des facultés d'adaptation et de résolution de problème. Responsable de manifester de nouveaux sentiments quant à l'existence à travers le design à l'ère post-industrielle, le rôle d'un designer éthique ne serait-il pas de rendre plus poétique la part du monde sur laquelle il est en mesure d'agir de par ses compétences approfondies ?

- 70 Cette exploration du domaine du design narratif en vue de sa reconnaissance, l'industrie vidéoludique l'a débuté il y a deux décennies à peine : dans ces conditions, une grande part de son lexique et de sa terminologie demeure à construire, particulièrement en français. La proposition du modèle EST pour l'analyse du design narratif est un effort d'éclaircissement en ce sens pour entraîner un enrichissement conceptuel, thématique et esthétique au cours du processus de création de produits culturels à fort contenu fictionnel.
- 71 Par curiosité et défi, celui-ci a été testé pour examiner l'évolution du cadre de campagne *Ravenloft* (module I6 du jeu de rôle sur table *Donjons et Dragons* ; Hickman et Hickman, 1983) et de son monde fictionnel, qui se sont sophistiqués au long de (ré)éditions, adaptations et ré-imaginings (Mauger *et al.*, 2017). Conjointement à une étude prospective d'une série de publications passées, il a permis de dégager une vision d'ensemble de nombreux éléments eux-mêmes pourvus d'une certaine ampleur en frais de données potentielles à examiner ou exploiter. La description des environnements et la récupération directe de ressources ont mené à un constat d'agrandissement et d'alourdissement constant du côté de la spatialisation sous une apparente logique encyclopédique. Les caractérisations et comportements suggérés des personnages se raffinent également suivant le développement d'une finesse documentaire, d'un supplément d'aspects dramatiques ainsi que d'une diversité d'expériences de jeu envisagées par les différents auteurs. À vrai dire, la modulation du degré ou de l'intérêt quant à la complexification des règles et des ressources ludiques au cours des différentes éditions de jeu entraînent chez elles des changements fondamentaux quant aux expériences qu'elles encadrent et orientent (tels que passer des combats et pièges dirigistes à des phases d'exploration plus ouvertes).
- 72 Au-delà du médium vidéoludique, les réflexions variées que le modèle a permis de dégager font de ce dernier un outil d'analyse prometteur pour l'étude des jeux analogiques à caractères fictionnels, ou encore des diégèses élaborées à même des franchises médiatiques plus anciennes, comme celles portées par des médias jugés « traditionnels ». Effectuer un cadrage plus serré, ou bien adapter ce dernier pour une pratique scénaristique ou un médium spécifique en omettant, par exemple, un axe transversal tel que les règles ou les interactions, s'avère ici plutôt aisé. Il en ira de la même façon dans le cas du critique qui choisira de focaliser son attention, avec le plus grand souci du détail, sur les déclinaisons élémentaires constitutives d'un monde fictionnel dans le but d'effectuer une investigation transmédiatique.

BIBLIOGRAPHIE

- AARSETH, E. (2014), « Ludology », in M. J. P. WOLF, & B. PERRON (eds) *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York, Routledge, pp. 185-189.
- ALEXANDER, B. (2011), *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*, Santa Barbara, Praeger.
- ARSENAULT, D. & MAUGER, V. (2012), « Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédiatique d'Assassin's Creed », *Nouvelles vues. Revue sur les pratiques et les théories du cinéma au Québec*, n° 13, <http://www.nouvellesvues.ulaval.ca/futur-numero/no-13-le-cinema-quebecois-et-les-autres-arts-dirige-par-elspeth-tulloch/articles/au-dela-de-lenvie-cinematographique-le-complexe-transmediatique-dassassins-creed-par-dominic-arsenault-et-vincent-mauger/>
- BATEMAN, C. (dir) (2007), *Game Writing: Narrative Skills for Videogames*, Boston, Thomson Learning.
- BELL, M. S. (1997), *Narrative Design: A Writer's Guide to Structure*, New York, W.W. Norton & Company.
- BROWN, D. M. (2007), *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning*, Indianapolis, New Riders.
- CAÏRA, O. (2011), *Pourquoi la fiction ? Du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions EHESS.
- CHAPMAN, J. & GANT, N. (2007), *Designers, Visionaries and Other Stories: a Collection of Sustainable Design Essays*. Trowbridge, EarthScan.
- DAVIES, B. & HARRÉ, R. (1990), « Positioning: The Discursive Production of Selves », *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 20(1), pp 43-63.
- DESPAIN, W. (ed.) (2009), *Writing for Video Games Genres : From FPS to RPG*, Wellesley, A. K. Peters Ltd.
- DESPAIN, W. (ed.) (2008), *Professional Techniques for Video Game Writing*, Wellesley, A. K. Peters Ltd.
- DESPAIN, W. (2007), « Narrative Design For Company Of Heroes: Stephen Dinehart On Writing For Games », *Gamasutra*, http://www.gamasutra.com/view/feature/1530/narrative_design_for_company_of_.php
- DEUTEN, J. J. & RIP, A. (2000), « Narrative Infrastructure in Product Creation Processes », *Organisation*. vol. 7, n° 1, pp. 69-83.
- DINEHART, S. E. (2011), « What is a Narrative Designer? », *The Narrative Design Explorer* <http://narrativedesign.org/2011/09/what-is-a-narrative-designer-3/>
- EDDINGTON, A. S. (1920), *Space, Time and Gravitation: an Outline of the General Relativity Theory*, Cambridge, Cambridge University Press.
- FISCHER, G. (2003), « Meta-Design: Beyond User-Centered and Participatory Design », in *Proceedings of HCI International 2003*, Mahwah, Lawrence Erlbaum Associates, pp. 88-92.
- FLUSSER, V. (1999), *The Shape of Things: A Philosophy of Design*, London: Reaktion Books.
- FREEMAN, D. (2003), *Creating Emotion in Games: The Craft and Art of Emotioneering*, Indianapolis, New Riders.

- FUAD-LUKE, A. (2009), *Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World*, Londres/ Sterling, VA, Earthscan.
- GIBSON, J.J. (1977), « The Theory of Affordances » in R. Shaw & J. Bransford (dir) *Perceiving, Acting, and Knowing: Toward an Ecological Psychology*, Hillsdale, Lawrence Erlbaum, pp. 67-82.
- GILLET, S. L. (1996), *World-Building: A Writer's Guide to Constructing Star Systems and Life-Supporting Planets*, Cincinnati, Writer's Digest Books.
- HEUSSNER, T., FINLEY, T. K., BRANDES HEPLER, J. & LEMAY, A. (2015), *The Game Narrative Toolbox*, New-York et Londres, Focal Press.
- HICKMAN, T. & HICKMAN, L. (1983), *Ravenloft, Advanced Dungeons & Dragons 1st edition*, Code I6, Product 9075, TSR, Inc.
- ENSSLIN, A. (2014), *Literary Gaming*, Cambridge, The MIT Press.
- HATCHUEL, A., 2005, « Quelle analytique de la conception ? Parure et pointe en design », in B. Flamand (dir) *Le Design : essais sur les théories et des pratiques*, Paris, Éditions du Regard.
- HUNICKE, R., LeBLANC, M. & ZUBEK, R. (2004), *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*, Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence.
- JENKINS, H. (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press.
- JENKINS, H. (2003), « Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling », *Technology Review*, <http://www.technologyreview.com/Biotech/13052>
- JUUL, J. (2005), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, The MIT Press.
- KOENITZ, H. (2016), « Interactive Storytelling Paradigms and Representations: A Humanities-Based Perspective », in R. NAKATSU, M. RAUTERBERG, P. CIANCARINI (ed.), *Handbook of Digital Games and Entertainment*, Singapour, Springer.
- LAUREL, B. (ed.) (1991), *Computers as Theater*, Reading, Addison-Wesley.
- LAUREL, B. (ed) (1990), *The Art of Human-Computer Interface Design*, Reading, Addison-Wesley.
- LE BRETON, R. (2017), *Design Narratif : Scénario et expérience de jeu*, Scénario 2.0.
- LÖWGREN, J. & REIMER, B. (2013), *Collaborative Media: Production, Consumption, and Design Interventions*, Cambridge, The MIT Press.
- MAUGER, V., GODIN, D. & SAVARD, S. (2017), « L'évolution de *Donjons & Dragons : Ravenloft et Tomb of Horrors* en 2017 », conférence lors de la journée *Recyclage en série, de la reprise en culture populaire*, groupe de recherche *Rêves en boucle*, Université du Québec à Montréal, 24 novembre 2017.
- McKEE, R. (1997), *Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, New-York, Harper-Collins.
- MOGGRIDGE, B. (2007), *Designing Interactions*, Cambridge, MIT Press.
- MOLINO, J. & LAFHAIL-MOLINO, R. (2003), *Homo Fabulator : théorie et analyse du récit*, Montréal/ Arles, Léméac/Actes Sud.

- MURRAY, J. (2012), *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*, Cambridge, MIT Press.
- NORMAN, D. A. (2002), *The Design of Everyday Things*, New York, Basic Books.
- PEREC, G. (1978), *La vie mode d'emploi*, Paris, Hachette.
- PIROU, J. (2009), « Jeff Spock : écrivain de jeux », *IG Magazine*, n° 1, pp. 120-123.
- POSEY, J. (2008), « Narrative Design », in W. Despain (dir), *Professional Techniques for Video Game Writing*, Wellesley, A. K. Peters, pp. 55-60.
- PRUDENT, R. (2014), « Jeffrey, écrivain de jeux vidéo : "Il y a tellement d'amour dans la création d'un monde" », *L'Obs*, avec Rue89, chronique « Travail au corps ». <http://tempsreel.nouvelobs.com/rue89/rue89-travail-au-corps/20140612.RUE4351/jeffrey-ecrivain-de-jeux-video-il-y-a-tellement-d-amour-dans-la-creation-d-un-monde.html>
- RYAN, M.L. (2006), *Avatars of Story*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- SALEN, K. (2008), « Game Design » in M. ERLHOFF. & T. MARSHALL (dir,) *Design Dictionary : Perspective on Design Terminology*, Bâle, Birkhäuser.
- SALEN, K. & ZIMMERMAN, E. (2003), *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, The MIT Press.
- SHARP, J. (2015), *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge, The MIT Press.
- SHEDROFF, N. (2001), *Experience design 1*, Indianapolis, New Riders.
- SHELL, J. (2008), *The Art of Game Design*. Amsterdam, Elsevier/Morgan Kaufmann.
- SILVERSTEIN, J. (ed.) (2012), *Kobold Guide to Worldbuilding*, Kirkland, Open Design LLC.
- WOLF, M. J. P. (2012), *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, New York, Routledge.
- WOLF, M. J. P. (2003), « Abstraction in the Video Game » in M. J. P. Wolf & B. Perron, (eds) *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge.

NOTES

1. Comme dans l'extrait suivant : « le design narratif est la création de cette histoire et le design des mécaniques par lesquelles il est raconté [*narrative design is the creation of that story and the design of the mechanics through which it is told*] » (Posey, 2008, p. 55).

RÉSUMÉS

Cet article propose en premier lieu un sommaire de pratiques dont la littérature est lacunaire en langue française, soit le domaine émergeant du design d'éléments narratifs, avant d'en arriver à ses applications plus étroitement liées aux jeux vidéo contemporains. Les domaines de la création d'univers imaginaires et d'histoires ou encore de la fabrication concrète de mondes artificiels

comprennent un ensemble de démarches et méthodes fondées sur diverses traditions créatives, théoriques ou professionnelles antérieures au design de jeu vidéo. De surcroît, saisir comment les productions de scénarios, de documents et de systèmes interactifs s'entrelacent au long du développement de produits culturels est devenu essentiel en vue d'atteindre une teneur esthétique estimée par le public et, par conséquent, attendue dans l'arène compétitive de la production vidéoludique. Pour ces raisons, un cadre formel résumant les composantes stylistiques du design narratif (« narrative design ») est ainsi présenté par l'auteur dans l'objectif de guider ou d'encourager les membres de la communauté de recherche en sciences du jeu et en design vidéoludique à raffiner leurs démarches de création et d'analyse. Il est synthétisé sous le modèle EST (Éléments, Schémas, Transversaux), un outil utile à la conception fictionnelle, à la scénarisation interactive et au design de jeu vidéo à forte teneur narrative, qui peut servir de guide complémentaire à la critique tout en étant bénéfique aux processus itératifs de design.

This paper first summarizes practices of an emerging design domain lacking definition in French language: narrative design, the design of fictional elements and other narrative assets. Worldbuilding, the creation of imaginary worlds, and “world-making”, the effective production of stories by its virtue, or the production of scenarios, documents and systems involved in cultural products development, predates game design and encompass a large set of techniques based on a variety of creative, theoretical and professional traditions. In addition, understanding how the production of scenarios, documents and interactive systems intertwine throughout the development of cultural products has become essential in order to achieve an aesthetic content appreciated by the audience and therefore expected in the competitive arena of video game development. For these reasons, in a second step, a formal approach for understanding what constitutes narrative design is introduced in order to guide members of the game studies and design research communities. The EST framework (Elements, Schemata, Transversals), a useful tool for fiction design, interactive storytelling and story-rich video game development, offers guidelines for criticism while being beneficial to iterative game design processes.

INDEX

Mots-clés : pratique du design, design de jeu vidéo, récit, fiction, écriture vidéoludique, scénarisation interactive, transmédiatité, outil d'analyse

Keywords : design practice, video game design, narrative, fiction, game writing, transmedia storytelling, worldbuilding, framework

AUTEUR

VINCENT MAUGER

Université Laval